

DAFTAR ISI

| | |
|--|-----|
| LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI..... | ii |
| HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI..... | iii |
| HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS..... | iv |
| ABSTRAK | v |
| ABSTRACT | vi |
| KATA PENGANTAR..... | vii |
| DAFTAR ISI..... | ix |
| DAFTAR TABEL | xii |
| DAFTAR GAMBAR | xii |
| BAB 1 PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang..... | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah..... | 3 |
| 1.3 Tujuan Penelitian | 3 |
| 1.4 Batasan Penelitian..... | 3 |
| 1.5 Manfaat Penelitian | 3 |
| BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA | 5 |
| 2.1 Penelitian sebelumnya | 5 |
| 2.2 E-Commerce | 7 |
| 2.3 User Experience (UX) | 8 |
| 2.4 User Centered Diagram (UCD) | 8 |
| 2.5 Desain Antarmuka | 10 |
| 2.6 Black Box Testing | 10 |
| 2.7 Metode pengukuran kualitas perangkat lunak McCall | 10 |
| 2.8 Metode Prototype..... | 11 |
| BAB 3 METODOLOGI | 13 |
| METODOLOGI | 13 |
| 3.1 Identifikasi Masalah..... | 14 |
| 3.2 Study Literatur | 14 |
| 3.3 Elisitasi Kebutuhan..... | 14 |
| 3.4 Rancangan Prototype Awal | 15 |
| 3.5 Perancangan..... | 17 |
| 3.5.1 Perancangan Class Diagram | 17 |

| | |
|--|-----------|
| 3.5.2 Perancangan skenario Use Case..... | 20 |
| 3.5.3 Perancangan Activity Diagram | 33 |
| 3.5.4 Entity Relational Diagram Database | 42 |
| 3.6 Implementasi | 44 |
| 3.6.1 Implementasi Sistem..... | 44 |
| 3.6.2 Implementasi Antarmuka | 53 |
| 3.7 Pengujian Sistem | 56 |
| 3.8 Pengukuran Kualitas..... | 57 |
| BAB 4 UJI COBA DAN EVALUASI..... | 59 |
| 4.1 Uji Coba Fungsionalitas..... | 59 |
| A. Rencana Pengujian..... | 59 |
| B. Hasil Uji..... | 61 |
| 4.2 Pengukuran Kualitas Perangkat Lunak | 66 |
| A. Deskripsi Data..... | 67 |
| B. Pembahasan | 67 |
| C. Pengujian Usability | 69 |
| BAB 5 PENUTUP | 71 |
| 5.1 Kesimpulan | 71 |
| 5.2 Saran | 71 |
| DAFTAR PUSTAKA | 72 |